Les jeux multijoueurs sur internet, une nouvelle addiction



Pour en savoir plus, voir au verso

Editeur responsable : Philippe Bastin, rue du Marteau 19, 1000 Bruxelles. 2009. Exempt de timbre

Introduction

Les jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs, connus sous l'acronyme anglais MMORPG [1], sont-ils la cause d'une nouvelle forme de dépendance ? Comme pour toute passion ou toute activité procurant du plaisir, les risques de développer une pratique excessive existent... Cependant, concernant un lecteur assidu de romans qui s'isole régulièrement pendant plusieurs heures pour vivre des aventures par procuration, évoquera-t-on une 'dépendance'? Quels sont donc les spécificités et les risques potentiels des jeux en ligne ?

[1] - Massively multiplayer online role-playing game.

Qu'est-ce ?

Les MMORPG simulent des univers quasi infinis dans lesquels les joueurs évoluent et agissent au travers de leur avatar, personnage plus ou moins personnalisé qu'ils incarnent dans le jeu. Ce sont des univers qu'on appelle persistants car ils 'vivent' en permanence, que le joueur soit connecté ou non. Chaque jeu propose son propre univers et il y en a pour tous les goûts : société de consommation (p. ex. Second Life), quête dans un monde héroic-fantasy (tels Dofus ou World of Warcraft), etc. La particularité de ces jeux est le développement de communautés de joueurs grâce à leur mise en relation au travers de leur avatar.

Une nouvelle façon d'apprendre

Les nouvelles technologies, ainsi que les jeux vidéos, s'apprennent par « essai-erreur ». Aucun jeune ne consulte le mode d'emploi de son GSM ou de son ordinateur avant de le mettre en route. Ce mode d'apprentissage se distingue de la façon d'apprendre « scolaire » qui consiste à comprendre avant d'agir. Sur internet et en jouant aux jeux de rôle en ligne, le public utilise en général cette façon d'apprendre plus inductive et plus intuitive. Il participe et agit dans cet univers tout en en découvrant les règles. Les MMORPG permettent aussi d'acquérir des compétences telles que la capacité de faire face à des environnements changeants ou de travailler en équipe, par exemple.

Enfin une 'communauté' !

Dans notre société, les relations humaines semblent de plus en plus difficiles à établir et à préserver. Pour pallier ce besoin d'appartenance communautaire, nombre de personnes recourent à internet, notamment [2] via les MMORPG. La virtualité et l'anonymat sur internet rendent la prise d'initiative, le contact plus facile que lorsqu'on est face-à-face avec une personne réelle.

Dans un jeu de rôle à multiples joueurs, chacun devient membre d'un ou plusieurs groupes. Il est fréquent que le joueur soit amené progressivement à s'engager de plus en plus dans sa communauté virtuelle. Le groupe joue un rôle primordial dans l'apprentissage et dans la connaissance de l'univers du jeu. La communication y est indispensable et des liens très forts entre les joueurs peuvent s'y nouer, même des mariages virtuels. Les communautés virtuelles sont parfois plus réelles pour ceux qui les partagent que leur environnement proche, «Internet m'apporte beaucoup de choses: de l'amitié, de l'amour, vivre en communauté», déclare un internaute. Un autre déclare à ses parents: «Ma vraie famille, ce sont les inconnus que je fréquente sur internet!» [3].

[2] - Les sites de 'socialisation' tels Facebook sont un autre type de réponse.

[3] - Cités par Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, lors de la conférence « Ecran @ plat » du 29-10-09 à Verviers..

La pression du groupe, elle, n'est pas virtuelle

Comme dans la vie réelle, le groupe compte sur tous ses membres. Cette pression peut être très forte dans les MMORPG. Par exemple, il faut respecter les rendez-vous fixés par le groupe et ne pas se déconnecter avant la fin d'une mission sous peine de la faire échouer. Ainsi, le groupe – et au plus il est soudé, au plus le phénomène prendra de l'ampleur – va développer des moyens de pression et peut, par exemple, amener le joueur à passer plus de temps devant son ordinateur qu'il ne le souhaite, sous peine d'être exclu de sa communauté.

Gérer le temps ?

Concernant la gestion du temps de jeu, une manière souvent intéressante de l'aborder est de proposer au joueur de construire lui-même (ou avec l'aide d'un adulte) les règles d'utilisation. L'utilisateur est bien placé pour apporter des éléments pertinents. La discussion pourrait mettre en avant la pression du groupe et les « ingrédients qui accrochent ». Autre aspect important : tenir compte des différents points de vue (joueur, parents, école, etc.) qui ont chacun une légitimité certaine. Ainsi, ces règles devraient être équilibrées. Il convient également de baliser les sanctions qui reposeront sur les mêmes principes : réalisme (une sanction trop importante ne pourra pas être appliquée tandis qu'une trop légère ne 'soutiendra' pas assez la règle) et légitimité.

Comment 'accrocher' les joueurs ?

Susciter des émotions fortes et tenir un individu en haleine sont des moyens de susciter et de renforcer la consommation (de jeu ou d'autre chose). Certains jeux de rôle en ligne maintiennent leurs joueurs dans une surexcitation qui provoque des émotions puissantes. En général, au plus un joueur s'est investi dans son « double » virtuel, au plus la crainte de le perdre ou de le voir diminué par rapport aux autres augmente, et donc toutes les émotions liées au jeu augmentent.

Avec les jeux de rôles en ligne, on se connecte quand on veut et autant de temps qu'on veut. La possibilité de jouer est offerte en permanence et le jeu permet de voir immédiatement le résultat de sa propre action.

Enfin, ces univers virtuels possèdent de plus en plus de caractéristiques du réel (dimension temporelle qui évolue en parallèle du temps réel, vue subjective au travers des yeux de son avatar, graphisme impressionnant, etc.). Ces évolutions favorisent l'immersion du joueur.

La force des émotions, l'immédiateté, la disponibilité et la plus grande immersion sont des mécanismes qui, mis ensemble, se renforcent et augmentent le risque d'abus. C'est valable autant pour les MMORPG que pour les autres comportements ou produits procurant du plaisir, des sensations ou encore permettant d'accéder à d'autres états..

Que faire en cas d'abus ?

Jouer aux jeux de rôles en ligne ne constitue pas un problème en soi. En tant que jeux, ils apportent plaisir et distraction ainsi que des compétences intéressantes. Toutefois, quand le jeu devient l'unique centre d'intérêt, le joueur délaisse ses autres activités et ses relations extérieures au jeu (famille, conjoint, amis,…). La situation devient inquiétante car il n'entretient plus d'échange avec la société « réelle » tant son jeu a envahi son quotidien et le met en péril.

Les jeux de rôle en ligne peuvent devenir un moyen d'éviter de se confronter à la réalité mais, attention, leur utilisation abusive doit être interprétée comme un symptôme plutôt que comme le véritable problème. **Symptôme, c'est à dire signe qu'il y a, à un autre niveau, un ou des problèmes ou difficultés sous-jacents que rencontre la personne**. La question de ce qui motive ces comportements excessifs est primordiale et essayer de la comprendre sera une clé pour sortir de cette relation de 'dépendance'. En cas de difficulté récurrentes, il ne faut pas hésiter à se faire aider par un proche ou un professionnel : Infor-Drogues, le centre PMS de l'école ou encore un centre de santé mentale. Consulter ces services permettra souvent d'y voir plus clair, de trouver des conseils ainsi qu'un soutien.

Pour aller plus loin **www.infordrogues.be**
rubrique « Education permanente »
Vous pouvez commander gratuitement d'autres affiches.
Des animations peuvent être organisées autour de cette affiche.
D'autres outils sont disponibles dont www.jarretequandjeveux.org, un site pour les 10 - 12 ans qui jouent aux jeux vidéos.

courrier@infordrogues.be 02 / 227 52 60

Pour parler, échanger, s'informer…
Infor-Drogues
24 heures/24 dans l'anonymat **02 227 52 52**

